

PC
CD-ROM
melléklettel



+ajándék
vásárlói kártya

+videókamerát
nyerhetsz



1998/2 (#02)
1. évfolyam, 2. szám

Ára CD melléklettel:

990 Ft

Bevezető ár:

599 Ft

JOKER

Adobe Photoshop 5.0

kísérleti verzió

Dirty Little Helper '98

cheat gyűjtemény - teljes '98-as verzió

Tomb Raider III

a teljes játék kipróbálható verziója

**Levásárolhatod
a lap és az
előfizetés
árát !!!**

**Hardware
WEB design sulis
POSZTER**

Populous 3

Tomb Raider III

Age of Empires: Rise of Rome

Vészhelyzet

NHL '99

THE X FILES

5th Element, Barrage, Deathkarrx,

Enemy Infestation, Future Cop, Moto Racer 2,

Powerslide, Superbike World Championship,

Speed Busters, Urban Assault, Viper Racing

Daikatana, Diablo 2, Half Life,

Test Drive off Road 2 videók

Cache '98 őszi party teljes anyaga

Patch-ek, utility-k



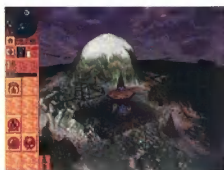
ISSN 1419-161X

0 2



9 771419 161002

4 Hírek



8 Populous 3

The Beginning

9 Age of Empires

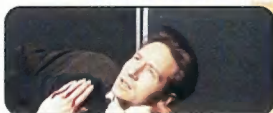
Rise of Rome

10 Vészhelyzet

11 NHL '99



12 Jolly Joker: THE X FILES



18 Tomb Raider III

Adventures of Lara Croft

20 Freestyle

Divat

Játéktérmet mélyén

22 Comics

Képregénytörténelem

Joker Comics

24 Filmszemle

26 Internet

Web design technikák

28 Hardware

Az Intel Pentium II processzorok, és barátaik

Mindenekelőtt szeretnénk megköszönni azt a rengeteg levelet, értékes tanácsot, ötletet, javaslatot, amit küldtek az elmúlt hónapban postal úton és e-mail-ben egyaránt.

Bár a JOKER havilap, erre a lapszámunkra mégis egy kicsit többet kellett várni, mint 1 hónap, ezért utólag is elnézést kérünk. Az első lapszámunkat főként a Compair '98 kiállításán való részvételünk miatt hoztuk egy picit vissza, ezért kaptá az 1998/10. számot megjelölés. Ez most a 98/2-es lapszám, a következő pedig a 99/1-es lesz, ami várhatóan január első felében fog megjelenni. Már most bejelentjük, hogy átirási változtatásokra számíthatok, ez talán a címlapról is kiderül, hiszen - ahogy azt már említettük - célunk, hogy elsősorban a Ti igényeitek alapján állítsuk össze hónapról-hónapra a JOKER tartalmát. Már most több területen változtatásokat eszközöltünk, azonban pl. nagyon sokan igényelték, hogy legyen több játékos, leírás, értékelés stb., ami helyhiány miatt nem fért be a lapba, azt a CD-n találjátok meg. Ami elsősorban meglepett bennünket az az volt, hogy nagyon sokan jelezték: inkább többet kiadnának pár száz Ft-tal a magazinért, de legyen benne több információ.

Nyilvánvalóan behatárolja mozgásterünket a jelenlegi fogyasztói árba belefért CD+lap konstrukció. Miután számunkra még mindig nem egyértelmű, hogy minek örülnék jobban, ha a JOKERT a lap oldaláról erősíteni (pl. 100 oldalas újság CD-vel), vagy inkább egy plusz CD-t tartásokat elfogadhatóbbnak (JOKER 2 CD-vel), 1.000 Ft alatti árképvésben, ezért a lapban most elhelyeztünk egy válaszlapot, amelyre nem kell belyegetni ragasztanod, csak ki kell tölteni, össze kell hajtani, és máris postára adható. A válaszlap - azonkívül hogy feladhatod rajta megrendeléseidet - egy kérdőívet is tartalmaz, melyre ha válaszolsz és visszaküldöd azt a számunkra, a Te véleményedről és javaslataidat is figyelembe tudjuk venni a JOKER formálásában. Természetesen a kérdésekre e-mail-ben is válaszolhatunk ha az Neked kényelmesebb. A kérdőívet kitöltök és visszaküldök külön sorszámon vesznék részt, melyen értékes ajándékok találnak gazdára. Sőt, aki december végéig elfizet a JOKER-t, illetve már árnyékos előfizetéssel rendelkezik és a kérdőívet is visszaküldi, részt vesz egy külön sorszámon, melyen a fődíj egy videokamera!

Nagyon sokan jelezték, hogy lapunk első számához sok helyen nem lehetett hozzájutni, mert az minden áruszállítási elhagyott. Sajnos a tervezésze átadott példányok területi elosztásába nincs sok beleszólásunk, két dolgot tudunk javasolni. Az egyik, hogy a hiányzó lapszámot rendelj meg Tőlünk, vagy fizess elő a lapot, és akkor mi a megjelenéssel egyidőben elpostázzuk a címre. A másik és hasznos tanács, nézz körül a lakóhelyed környékén valamely számítástechnikai szaküzletben. Mi kb. 250-300 helyre szállítottunk a JOKER-ből az ország minden tájára. Az előfizetéssel kapcsolatosan is sok kérdés merült fel, leginkább ezt a kódot nem nagyon értették sokan, amit a csekk Közlemény rovatában kértünk feltüntetni. Végeredményben a kód nélkül is rá fogunk jönni, hogy mire fizetted be a pénzt, ha konkrétan ráírod a csekkre: pl. 'JOKER 1 éves előfizetése - a 3. számtól'.

Tekintettel arra, hogy már valószínűleg csak az ünnepek után találkozunk, ezúton ragadjuk meg az alkalmat, hogy minden olvasónknak:

KELLEMES KARÁCSONYI ÜNNEPEKET ÉS EREDMÉNYEKEN GAZDAG BOLDOG ÚJ SZÉNTENDŐT KÍVÁUNK!

A Joker szerkesztői

COMPO

értékes nyaralásnyelvkell!

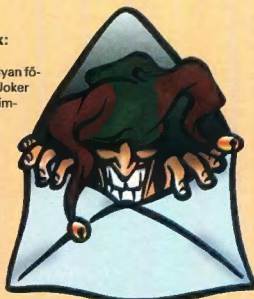
Akik az itt lévő kérdésekre tudják a helyes válaszokat, és azt el is küldik nekünk a lapban található válasz-levelezőlapon, már esélyesek is arra, hogy megnyerjék az 5 eredeti dobozos PC-s játékok egyikét.

A kérdések a következők:

1. Sorolj fel legalább három olyan főhőst, akivel találkozhatunk a Joker tartalomjegyzékében, vagy címlapján!

2. Írj le három olyan filmcímet, mely filmek főszereplői képregény-hősök is voltak!

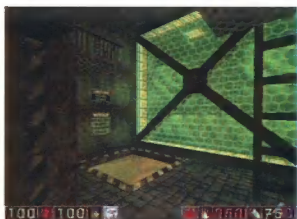
3. Melyik cég adta ki a Populous 3 című játékot, és a kiadónak van-e magyarországi képviselője? Ha igen, ki az?





Apache Havoc
Empire Interactive

Novemberben jelent meg az Empire legújabb helikopterszimulátora, ami a képek ígérete alapján megéri az időt, hogy komolyabban is foglalkozzunk majd vele. Két híres helikopter pilótafülkéjében érezhetjük az ellenséges rakéták szelét. Az egyik az amerikai gyártmányú AH-64D Apache Longbow, a másik pedig az orosz Mil28-N Havoc B. Három különböző hatalmas játéktérrel járhatunk be. A program mesterséges intelligenciája a készítő szerint elég nagy kihívást jelent a játékosok számára.



Blood II - The Chosen
Monolith Productions / GT Interactive

Az egyik legeredetibb nevű "first person shooter" játéknak 1998 halloween-jén (Okt. 31.) megjelent a második része. A játék új engine-nel készült, ami szebb és jobb, mint minden eddigi. A játék készítői úgy gondolták, hogy a játékosokat érdekeltté kell tenniük a karakterük irányításában, vagyis a játékmenet és a történet nagyobb szerepet kap ebben a játékban. Négyszögletes karakter közül is választhatunk, valamint több mint 40 fegyverrel léphetjük halomra a körülöttünk levő embereket és tárgyakat.



Dark Side of the Moon
Southpeak Interactive

Valamikor ezekben a hetekben jelenik meg a Southpeak Interactive új kalandjátéka, ami nem sugall többet, mint egy olyan kalandot, amit egy izgalmas film végignézése közben él át az ember. A játékmenetet mi irányíthatjuk, akár ki is kerülhetünk bizonyos részeket, ha elég ügyesek és okosak vagyunk. A táj felfedezése, a karakterek megismerése a mi feladatunk. Mindenki azt csinál, ami neki tetszik. A játék grafikáját csak egy szóval jellemezhetjük: valóság.

Grand Touring
Empire Interactive



Szintén mostanában jelenik meg egy új autószimulátor program, remélem mindannyiunk öröme. A legújabb és soha nem látott 3D-s játékmotorral felszerelve akár 30 kép/másodpercet is elérhetünk a gépünkön. 7 önállóan "gondolkodó" ellenféllel kell majd megküzdenünk a különböző gyönyörű pályákon, ahol a változatos időjárás körülmények is nehezítik majd a győzelmünket. Természetesen az összes már eddig

megszokott versenyzési típust játszhatjuk (egy autó ellen, több autó ellen, óra ellen, stb.). A többjátékos üzemmódot is a megszokott formákban támogatja.

16 különböző autóval 12 különböző pályán próbálhatjuk ki ügyességünket. A szó szerinti értelmében, ugyanis nem csak szimulátor módban lehet játszani, hanem ügyességben is. Hogy ez mit jelent, arról majd a játék ad magyarázatot.



Mortal Kombat 4

A Cheat menü előcsalogatásához tegyük szépen sorban a következőket : Az Optionsban a "Continues" felirat legyen kiválasztva, majd tartsuk lenyomva a Blockot és a Runt, egészen addig, amíg meg nem halljuk a búvós szót : "Outstanding!" - ekkor elvileg megjelenik a menü, ahol egy rakat érdekes opció van. **Fatalities I:** Elég valakit lenyomunk, majd adni neki egy felütést (le+magasítás), mire a gép megcsinálja helyettünk az első fatalityt. **Fatalities II:** Ua., mint a Fatalities I, de nyilván egyszerre csak az egyik él. **Level Fatalities:** Ez, ha be van kapcsolva, akkor a pályás kivégzéseket hozza elő (nyilván olyan pályán kell játszani) a le+magasításra.



Play as Goro: Álljunk rá Shinnokra, cseréljük ki a kosztümét, majd válasszuk ki a láthatatlan ikont a karakterképernyő alján.

Most nyomjunk egy fel-fel-fel-balra kombót, utána egyből nyomjuk be a Runt és a Blockot.

Need for Speed 3

A főmenüben irkálhatunk be mindenfélét : **Rushhour:** sokkal nagyobb lesz a forgalom **Empire:** Empire City pályát kapunk **Elinor:** Bónusz autót kapunk **Merc:** Másik bónusz autót **Gofast:** Single player módban jó gyorsak leszünk (ez a legjobb) **Go01-go20:** Különböző kocsik



NHL '99

Ha a Create Playersnél az alábbi nevek valamelyikét adjuk meg, akkor nagyon ütős újoncokat kapunk, max. tulajdonságokkal : Dave Warfield, Funky Swadling, Cory Yip, Bryce Cochrane, John Rix, Jeff Dyck, Trent Shumay, Jeff Mair

Játék közben is próbálkozhatunk csalásokkal

Homegoal: Az otthoni csapat hirtelen kap egy gólt

Awaygoal: A vendég csapat is hirtelen kap egyet

Penalty: Kapunk egy büntetést

Global Domination

Psygnosis

A Psygnosis most megjelent játéka valami egészen újat ígér számunkra. Olyan akció játék lesz stratégiával vegyítve, ami gyors gondolkodást és cselekvőképességet igényel!

Egy olyan csapat (ULTRA) tagjaként kell játszanunk, amelyik nem tudja magát megvédeni az ellenségtől (World Order Enterprise – WOE). Játshatunk egyedül vagy akár 15 (!) másik emberrel közösen. Egy-egy küldetés kezdetén meglátjuk a Földet különböző régiókra felosztva, hasonlóan, mint a Rizikó nevű játékban (ha valaki emlékszik rá). Egy, vagy több területen kezdünk, és támadásokat indíthatunk az ellenség területei ellen. Itt jön a különbség (mármint a Rizikóhoz képest), a támadásoknál nekünk kell meghatározni, hogy milyen fegyvereket használjanak az egységeink. Nagyon sokféle módot választhatjuk az ellenségre mérendő csapásnak, egyszerű fegyverek, nukleáris fegyverek, lángszórók, hosszú- és rövid távú fegyverek, különböző rakéták. A védekezésnél is különböző eszközökre támaszkodhatunk, léghárító rakéták, zava-

ró berendezések. A fegyvereinket fejleszthetjük, ahogy a küldetéseket teljesítjük. És persze minden országnak megvannak a maga adottságai, eszközei, amiket használhatunk (az Egyesült Államok lehet, hogy többet számít, mint mondjuk Marokkó). Én személy szerint izgatottan várom, hogy kipróbálhassam!

FLY!

Terminal Reality

Elméletileg még az idén megjelenik a Terminal Reality új játéka a FLY! Ez a csak 3Dfx kártyával működő játék viszonylag egyszerű módon magára a repülésre koncentrál. A játékban nagyon sok mindent megtalálunk, ezért nem biztos, hogy egy teljesen kezdő játékos akár fel is tud szállni a géppel. A program maximálisan igyekszik kiaknázni egy mai PC minden lehetőségét.

A játék készítői szerint még a több millió

dollárba kerülő szimulátorok (olyanok, mint amiket pl. a pilóták képzésénél használnak) is kénytelenek bizonyos kompromisszumokra belemenni. Ez igaz a FLY! esetében is. Bár túl sokat nem köthetnek, ha még a csillagok pontos fényességi és térbeli adatai is belefértek a helyszínek, az évek és órák megfelelően az alkotásukba.

A játék támogatja a "force-feedback"-es joystick-okat, ami azt jelenti, hogy a szél hatásait nem csak a képernyőn láthatjuk, hanem érezhetjük a kezünkben is, akár úgy, hogy sokkal nehezebb a botkormányt jobbra húzni, pedig balra szinte magától megy. A kezdeti kiadásban öt repülőgép teljes beszállását láthatjuk, a különböző irányító panelek között kapcsolgatnunk kell (az oldalt elhelyezkedő panelhez a valóságban is el kellene fordítani a fejünket, úgyhogy egy játéktól sem várhatunk többet).

A teljes légi-irányítási rendszer is része a programnak és támogatják az Interneten keresztül játékok, ahol akár előben tarthatjuk a mikrofon-kapcsolatot a többi pilótával.



A 3dRealsms – Apogee nemskára megjelenő új Duke variációja egész jónak ígérkezik. 28 új pálya, új fegyverek (köztük a szent késtgránát), új ellenségek.

Az eddigi hagyományokkal szakítva egy új engine-t terveztek a játékhoz, ami az ígéretek szerint élvezetesebbé, szebbé teszi majd azt.

A mellékelt képek szerint a Playstation híve egy nagyon szép játékot kapnak a kezükbe, amivel osztott képernyő segítségével akár ketten is játszhatnak. Ha még most megrendelitek a játékot a gyártótól, akkor

akár egy Duke Nukem Action Figure-t is kaphatok - ingyen!

A pályák közti váltásoknál elvesznek ugyan a régi fegyvereink, de minden egyes pálya hangulatának megfelelőeket szerezhetünk meg újra (pl. a vadnyugaton egy hatlovetűvel mászkálhatunk).

A ruháink is a pályáknak megfelelően fognak majd változni, azaz az ókori Rómába érkezve egy szál tógában, karddal kell az ellenfeleinkkel megküzdenünk.

Duke Nukem - Time to Kill

Apogee / 3dRealsms



Final Fantasy 7

Rengeteg pénz megszerzésének a módja: az első faluban (Mancharia) menjünk a ház jobb felső sarkába, és nyomjuk meg az X felíratú gombot az óra elején. Kapunk egy kártyát, amit addig használunk, amíg ki nem ürül. Most szedjük ki még egy kártyát, amin már nincs pénz, viszont mindent megvehetünk vele.

Monster Truck Madness 2

Bónusz pálya:

A "SideWinder Canyon" nevezetű pályán érjük el a negyedik checkpointot. Húzzunk át a hídon, majd igen gyorsan forduljunk jobbra, és csúszunk át a felemelkedő

barrikádokon. Most menjünk végig a fűvön, és álljunk meg az első híd után. Forduljunk jobbra a másik híd felé, és menjünk el annak is a végére. Egy "Pit" nevű checkpoint fog megjelenni, amin ha átmegyünk, kapunk egy bónuszpályát.

Hoki:

Állítsuk havasra az időjárást, és kezdjük meg a játékot a "Breakneck Ridge" pályán. Erdeskes hokis rész következik.

Óriáskerék:

Az előbbi pályán menjünk most tiszta időjárási viszonyok között. Hajtsunk bele az egyik tóba, majd váltsunk át olyan nézetre, ahol látjuk, mi van a víz alatt. Egy hatalmas kereket fogunk látni, amit fel is használhatunk.

World Cup 98

A játékosok neveinek megváltoztatásával aktiválhatjuk a csalásokat, majd a főmenüben még meg kell nyomnunk a Scroll Lock-ot.

Zico 1982-es meccs

Hurst a '82, '74, '70, '66-os meccseket játszhatjuk végig

Kenny Lángoló labda

Gabo Nagy fejek

Kyle Csontváz játékosok

Neila Alien mód





MEGJELENÉSI MENETREND

Carmageddon 2.
 Constructor 2.
 Descent 3.
 Dragonflight
 Elric
 Excession
 Expert Pool
 Formula GP 3.
 Gabriel Knight III.
 Homeworld
 Might & Magic III.
 Nascar 3.
 Populous - the Beginning
 Prey
 Prince of Persia 3D
 Soulbringer
 Ultima 9.
 Warcraft 3.
 Wild Metal Country
 Age of Empires 2.
 Anachronox
 Asteroids
 Baldur's Gate
 Brian Lara Cricket
 Close Combat III.
 Discworld
 Drakan
 Earthworm Jim 3D
 Falcon 4.0
 Force Commander
 Glover
 Glover
 Godzilla
 Gunship III.
 Messiah
 Myth II.
 TOCA
 Ultima Ascension
 Babylon 5.
 Beneath
 Blade
 Championship Manager 3.
 Constructor 2.
 Daikatana
 Diablo 2.
 Duke Nukem Forever
 Dungeon Keeper 2.
 Giants
 Homeworld
 Hostile Waters
 Interstate '82
 Kingdoms
 Revenant
 Rollerball
 Star Trek: S. Command
 Starsiege Tribes
 Tartan Army

Test Drive Off-Road 2

Electronic Arts

Nemsokára megjelenik a Test Drive terep-változatának folytatása is. A képek tanúbizonysága szerint nem kell majd csalódnunk benne. Újra élvezhetjük az önfelédtszáguldas és a hatalmas felborulások örömeit. Ez az egyetlen olyan játék, amiben játszhatunk a híres Hummer terepjáróval is. Ezen kívül 19 egyéb járművet lovaloghatunk meg a 12 különböző pályán. A 12 pályából hatot ráadásul valós helyszínek alapján terveztek.



Speed Busters

UBI Soft

November elején jelent meg a UBI Soft Speed Busters című, csak 3D-s kártyával működő autószimulátora (amely egyébként támogatja az AGP-s videokártyákat is). Szintén a UBI Soft játékaik voltak az F1 Racing Simulation és a Redline Racer, amelyek színvonalából kiindulva, ez sem lehet nagyon rossz. Közel egy évig fejlesztették ezt a játékot, amely kombinálja a szimulációt az ügyességi részekkel.



A várakozásokkal ellentétben az 1998-as évben nyereséget könyvelhetett el az AMD. Ennek öröme a Comdex kiállításon fogják bemutatni az új k7-es processzorukat. A nagyközönség előtt a jövő év első felében bemutatkozó processzor 500 MHz-es órajellel fog indítani.

Ez a proci egyetlen most forgalomban lévő foglalatlalt sem kompatibilis! Tehát ismét új alaplappok vásárlásának nézünk elébe.

2000 végére, vagy 2001 elejére ígéri az Intel az 1 GHz-es processzorait. "Foster" kódnev alatt a szervek, "Villamette" kódnev alatt pedig a munkállomások processzorait fej-

NFL GameDay 99

Acclaim

Egy nagyon jó kis amerikai futball szimulátor jelent meg szeptemberben (Amerikában). Amit ígérnek az nem kevés, ugyanis a játékosoknak még a bőre is látható, érzékelhető lesz a játék készítői szerint. A játékban az összes hivatalos NFL csapat, mez, stadion, sőt még játékos is szerepel. A játékosokat az eredeti csapatagatagok alapján "formázták" meg, ami izgalmas lehet, ha valaki ismeri az amerikai futball játékosait.



Kevés szimulátor-programnak van háttértörténete, de ennek van: egy rendőri valamilyen úton-módon nyer 1 millió dollárt és hogy, hogy nem, ezt a pénzt a létező leggyorsabb autóra akarja költeni. Éppen ezért, minél gyorsabban vezetünk és minél magasabb pozíciókat érünk el, annál több pénzt kapunk arra, hogy az autónkat továbbfejlesszük. Ami igazán különlegessé teszi még a játékot, azok az animációk. Ezek nem csak azért szerepelnek a játékban, hogy még vonzóbbá tegyék, hanem valós szerepük is van. Például, ha egy vonattal karambolozunk, akkor az animáció ezt mutatja, vagyis a játékunk az animációkra, illetve azok megjelenésére is hatással van.



lesztik. Sajnos ezek még 32 bitek lesznek, de párhuzamosan folyik a 64 bites processzorok ("Merced", "McKinley") fejlesztése is.

Az új chipekben a cache memória a magba lesz integrálva, és 0.13 mikronos technológiával készülnek majd. Ehhez hozzá kell tenni még azt, hogy jelenleg az Intel 0.25 mikronos technológiával gyártja a processzorait, és valamikor 1999-ben tervezi az áttérést a 0.18 mikronra.

Október közepén jelentette meg a 3Dfx Interactive a woodoo 2 chipkeho a DirectX driverket. Ezzel a meghajtóprogrammal két



Uprising 2 – Lead and Destroy

Interplay

A december elején megjelenő játék elődjének sikerére épít, de új köntösbe öltöztették és új opciókkal egészítették ki. Természetesen támogatja a 3Dfx kártyákat, sőt a 2-essel akár 1024x768-as felbontásban is játszhatunk.

Ebben a játékban - elődjével ellentétben - már csak idegen ellenfelek ellen kell harcolnunk. Háromféle játékmenetet is választhatunk (visszaszerelni az idegenek által elfoglalt területeket, a kolóniákon kívül csapást mérni az idegenekre, és teljesen elűzni az idegeneket), ebből következik, hogy kicsit több gondot fordítottak a játék készítői a háttértörténetre.

A még több videórészlet is a történet könnyebb követését szolgálja.

Természetesen támogatja a több-játékos üzemmódot, egészen 8 játékos együttes küzdelméig. Az elődjéhez képest több fegyver, és új egységek is a rendelkezésünkre állnak az ellenség elpusztításához, köztük a nukleáris fegyverek is!



The Golf Pro 2 – Wentworth Edition

Empire Interactive

A golf kedvelőinek itt van a Golf Pro második része. Miután golfjátékosok segítségével készítették (ezt is), ezért elég sok köze van magához a golfhoz. Az egyedülálló irányítási rendszer segítségével az egerünkkel "élesben" tudjuk a labdát ütni. Nagy-Britanniában a Wentworth az egyik legkedveltebb golfpálya, ezt dolgozza fel a játék. Akár 64-en is játszhatunk tornát egymás ellen, de a gép által irányított játékosokkal is próbálkozhatunk. A játékban van oktató rész is, ahol egy híres játékos megpróbál minket bevezetni a golf rejtelmeibe.

A grafikáról csak annyit, hogy a Silicon Graphics gépein készültek.



kártyás üzemmódban akár 40%-os javulást is elérhetünk. Az új driverek kihasználják a DirectX 6 új lehetőségeit.

Az AMD jövőre jelenteti meg a k7-es processzorát, és a tervek szerint kezdetnek 500 MHz-en debütál. A k7 viszont az Intel processzorokkal ellentétben 200 MHz-es rendszerbust fog használni! A másodlagos cache memória mérete 512 kB-tól akár 8 MB-ig is lehet.

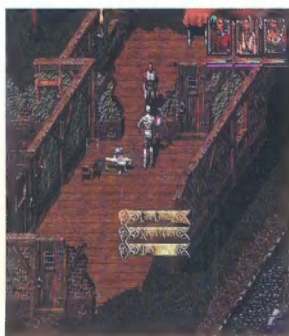
A Cyrix is új processzor bevezetését tervezi 1999-ben. A Jalapeno kódnevű alatt futó processzor 6-800 MHz-es órajellel fog üze-

The Lady, the Mage and the Knight

Larian Studios / Attic

A játék három karakter életét és kalandjait dolgozza fel. Ugye nem kell mondani, melyik az a három? Eme három szereplő közreműködésével kell kiderítenünk, hogy a játék helyszínén, egy szigeten milyen bajok vannak és mik okozták azokat.

Nagyon szép grafikával és igen okos ellenfelekkel találkozhatunk a játék során. Több mint 10000 képernyőt láthatunk és több, mint 80 ellenféllel, illetve segítővel találkozhatunk a játék során. A harc real-time-ban fog működni, úgyhogy mindenki szedje össze magát! A környezetünket megváltoztathatjuk, azaz a tárgyakat lehet mozgathatni, törni-zúzni. Mindenki kedve szerint.



melni és integrált grafikai képességei is lesznek. Egyelőre még igen keveset lehet tudni ez új "alkatrészről", remélhetőleg nem követi a korábbi próbálkozások kudarcat.

Az IBM kidolgozott egy új gyártási technológiát, melynek a segítségével lehet, hogy az egész processzorgyártás gyökeresen megváltozik. Az új technológia lényege, hogy germánium atomokat helyeznek a chippek alapjait képező szilíciumkristályba, ami ettől jobban vezeti az áramot. Ez lehetővé teszi, hogy a most leggyorsabb 450 MHz-es processzor sebességét akár megszázszorozza (!) és így 50 GHz-re emelje azt!



Egyelőre különböző drótnélküli eszközökben (pl. mobiltelefonokban) fogják használni, de a jövőben a technológiát valószínűleg a processzorok gyártásánál is alkalmazni fogják.

Az Intel már hajlandó volt némi konkrétumot is elárulni a készülő 64 bites processzoráról. 3. Szintű cache memóriát is fog tartalmazni és a Pentium Pro-hoz képest 20-szor gyorsabb lesz.

Sajnos várhatóan majd csak 2000-ben kerül a piacra, de hamarosan bővebb információkat kapunk róluk, amikről a hardver rovatban olvashatunk beszámolókat.



Populous III The Beginning

"Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy sámán. Elhatározta, hogy népével elfoglalja az egész univerzumot. Amde nem ő volt az egyetlen, aki ilyen tervet készített..."

Eme népszerűsítő előbevezető igencsak jól jellemzi a játékot. Sajnos az első két részt csak hírből ismertem, de ez a harmadik teljesen magával ragadott. Azok kedvéért, akik (hosszám hasonlóan) nem látták még az elődöket, elmondanám a lényegét. A játékban egy sámánt alakítottunk, akivel népünk számára épületeket kell felfedezni, varázslatokat kérni az istenekől, szentélyekhez imádkozni segítségért. Ebben természetesen megpróbálnak megakadályozni az egyéb törzsek sámánjai, akik hasonló feladatokat vállalnak, mint mi. De most már ideje bemutatni magát a progit.

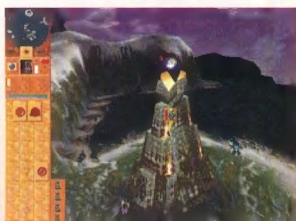
Rögtön a főmenünél kellemesen csalódtam, mivel egyszerű, de mégis nagyon ötletes. Ezalatt főleg azt értem, hogy a kurzorunk alatt világító fénygömb hatására a menüpontok betűi árnyékokat vetnek. Ez még nem lenne nagy kunszt, de az már igen, hogy ezek teljesen élethűen változnak a kurzor helyétől függően! Ha már kigyönyörködött magunkat a látványban, vegyük szemügyre a lehetőségeinket. Az első menüpont a "New Game", ami gondolom mindenkinek világos. Itt a cél, hogy bolygóór-bolygóra haladva elfoglaljuk az univerzumot. Ez kissé bugyután hangzik, de a készítőik így oldották meg a terep és a küldetések változóságát. Ez nagyon jól sikerült nekik, mivel így mindig új törzsekkel találkozhatunk, akik egyre okosabbá válnak a játék során. Ezután következik a "Tutorial", vagyis a gyakorlás. Ezt akkor is mindenkinek ajánlom teljesíteni, ha úgy érzi képes nélküle is játszani a programmal. Itt ugyanis külön tanulhatunk meg mindent, ami élesben csak kombinálva fordulna elő. Természetesen lehetőségünk van elmentett állások folytatására is, ezt a "Load Game" felirat alatt tehetjük meg. Máris elérkeztünk a legizgalmasabb részhez, a "Multiplayer" menüponthoz. Itt a már megszokott többjátékos módokat találkozhátunk, mint pl. IPX, modemés összeköttetés, Internetes játék stb. A következő alaplapon az "Options". Erre se lehet panasz, minden lényeges dologt beállíthatunk a segédfigyelőket bonyolultságotól a Gamma korrekciótól. Ebben most nem is ásnám bele magam, szerintem elég egyértelműek a lehetőségeink. Már csak néhány apróbb dolog van hátra. Az egyik egy látványos bemutató, mely a játék érdekesebb részeit emeli ki úgy, mintha egy másik játékos figyelőné. A második a "Credits", ami szintén köztudott, hogy a készítőket listázza mutatója becsatolva. És végül az utolsó, a "Coming Soon", néhány nemskorára megjelenő Bullfrog játékból ad rövid ízelítő videókat formájában. Az első és talán legjobban várt program, a Dungeon Keeper 2. Erről majd egy későbbi számunkban olvashatunk.

Egy kis segítség az induláshoz, az első küldetés megoldása.

Miután betöltötte a pályát, megjelenik a sámán, és létrehozza a "Reincarnation Site"-ot, ahol halála után új életre kel. Rögtön kapunk is egy üzenetet, hogy el kell pusztítanunk a Dakini törzset, majd megmutatja a térkép fontosabb helyeit. Az első ilyen kiemelt hely, a Dakinik harcosképzője. Ebbe az épületípusba küldve embereinket, azok némi Mana (varázslatpont) árán képzett harcosok lesznek. Ha vége a bemutatónak, indul a tényleges játék. A képen a sámánt és a falusiakat látjuk, amint jobb munka híján tisztelőket teszik a törzsek fejébe. Hogy ne is unatkozzanak tovább, építsünk néhány kunyhót. Ehhez rá kell klikkelni oldalát a kis házra, majd kiválasztani az egyelőre még árvalók között. Ha mindent megcsináltuk, a kurzorral a ház alapját megvilágító nap sugarakat "tegyük" a megfelelő helyre. A kis nyíl a viskó bejáratát mutatja, ennek irányát a SPACE lenyomásával változtathatjuk. Ezután már csak alattvalóinkat kell rávenni, hogy építsék fel. Ez egyszerű, csak válasszunk ki néhány embert, és küldjük őket a világosabb helyre, ahol ők rögtön neki is látnak a munkához. Amíg dolgoznak, a sámánunk imádkozunk egy picit a himbálódzó köfőjénél, aminek eredményeképp képesek leszünk hidat emelni a törzsek között. Minél többször imádkozunk, annál többször lesz lehetőségünk varázstudományunk gyakorlására. Ha már képesek vagyunk rá, akkor miért ne kössük össze a földünket a két szentély helyével? Az ott lévő érengjűk rá egy-két tudzlábát, amit nem fog túl jól tűrni. Az itteni köfőjelt megkaphatjuk a villámot, ami jóval erősebb eddigi mágiaiunknál. Ezzel képesek vagyunk távolabbra löni, ráadásul tömeg- és épületpusztító fegyver. A másik torony némi imádkozás után kinyílik, mire számunkra beszél, és rájön, hogyan építsünk kiképzőtábor. Ezt tegyük is meg rögtön, majd küldjük be pár emberünket. Nemskorára izmos harcosok képeben lépnek ki a kunyhóból. Teremtünk még egy "hidat" az ellenfél tanyájához, majd néhány villám elütése után engedjük rá a harcosokat a túlsókra. Ha az ellenfél kuruzsoltja meghalt, megkapjuk a Manáját, és mivel pechere nincs hol újaszülnie, be is fejeztük a küldetést.

A folytatásra már nektek kell rájönni, de ez nem hiszem, hogy túlságosan egetrengető feladat lenne. Röviden ennyit a játékról. Az átvezető animációk szépek, az épületek és a varázslatok ötletek, a zene kellemes, a hangeffektusok pedig szöndöletesek. Emne kicsit hosszúra nyúlt mondatlalt be is fejezném a cikket, amde addig is, amíg legközelebb találkozunk, legyetek jó kis sámánok!

Pico

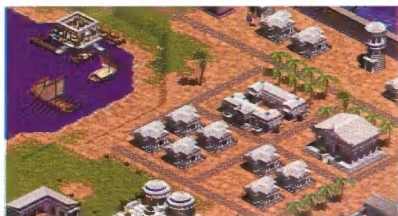


Populous The Beginning Electronic Arts

Grafika: ○○○○○○○○○○
Zene: ○○○○○○○○
Játék: ○○○○○○○○

Extrák: multiplayer, Internet
Hardver: P100, 32 Mbyte RAM, 8x CD-ROM, 102 MB HD, 2 MB SVGA videokártya, Win 95 kompatibilis hangkártya, egér, DirectX 5.0, 28,8 Kbps Modem az Internetes játékhoz

Σ
94%



Age of Empires

Rise of Rome

Az egyik legáltalánosabb a há-lózatot keresztül nyomulás. Ha lusták vagytok a legközlel-bbi haverhoz cipelni a gépeket, lehetőség van Internetes

Nem, sajnos ez még nem a kettő, de a Micro-soft úgy döntött addig se unatkozzunk. Kiadott hát egy kiegészítő lemezt, amit tal-án nevezhetnének AoE 1.5-nek.

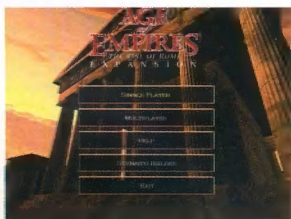
A történet egyszerű, valószínűleg már min-denki ismeri a történelemórákról. Fel kell virágoztatnunk a birodalmunkat a kökör-szaktól kezdve. Fel kell találni az új eszközöket, szerszámokat, hogy egyre nagyobb hadseregeink és tőkeletes önellátásunk le-gyen. Vannak lovasok, íjászok, gályák, amiket továbbfejlesztve jobb tüzérré és pán-célzatra tehetünk szert. A második témához rendelkezésre állnak a falu lakói, akik bá-nyásznak, fát vágnak, földet művelnek. Ha valamire hasonlítani kéne, talán a Warcraft lenne az. Rengeteg hasonlóságot fedezhe-tünk fel a két játék között, de egy valami-ben nagyon különböznek. Míg a Warcraft 640x480-ban futott egy félmagas hátsó né-zetből, addig az AoE izometrikus grafikát nyújt maximum 1024x768-ban. A korhú hangok mellé jól eltalált zenéket írtak a ké-szítők. De most inkább térjünk rá a játékra.

A főmenüben a szokásos lehetőségek várnak. Van itt egyjátékos és többjátékos mód, valamint egy pályaszerkesztő. Mindegyik rengeteg további módot rejt, és ez teszi ki-csít "mássá" a programot. Az első ponton belül játszhatunk véletlenszerű térképeken, teljesíthetünk előre generált küldetések, a Deathmatch-et választva kipróbálhatjuk a hálózati játék szépségét, vagy belekezdhe-tünk egy teljes hadjáratba. Ezek nem újdón-ságok, de ritkán fordulnak elő egy progra-mon belül. Ha már teljesen kiismertük a gép taktikáját, és le szeretnénk igazni legjobb barátunk népét, erre is van lehető-ség. Nem is kevés!

játékra is. Ennek egyedüli hátránya a sebes-ség. Picit talán gyorsabb a modemes össze-kötetés, bár itt csak ketten játszhatnak. Spó-rólósnak, vagy éppen hogy gazdagabbak-nak (nincs akárcinek pénze két megfelelő gépre) ott van a soros porton összekötött játék, amit kötelezően ki kell próbálnia min-denkinek. Ha elég közel van a két PC, látha-tod a legjobb barátodat szenvedni, amint próbálja visszaverni falanxharcosaid és ost-romgépeid mindent elsőpró támadását. Ha pedig már mindent tudtok a progriról, itt az ideje, hogy saját küldetéseket kreáljatok. Ez az a rész, amit nem szabad kihagyni! Saját magad rajzolhatod meg a térképet, rakha-tod le az aranyat/élelmet/fákat, te építed meg a legutolsó mesterséges intelligencia-fosztlányig az egészet. Nincs is jobb annál, mikor valami marandandót alkothatsz a szá-mítógépes társadalom számára (ez azért egy picit túlzás, de van benne valami). Még maradt egy menüpont (Help), de ha azt el-kezdeném részletezni, akkor néhányan el-küldenének melegebb égtájakra (nem vise-lem túl jól a forróságot :)).

Mindennek vége van egyszer, így a hely-nek is az oldalon. Már csak annyit szeret-nék megemlíteni, hogy aki szereti a Warcraft-ot, vagy közel áll hozzá a történe-lem, az mindenképpen próbálja ki, akinek pedig nem nyerte el tetszését, az várja meg a folytatást.

Pico



**Age of Empires
Rise of Rome**
Microsoft

Grafika: ○○○○○○○○○○
Zene: ○○○○○○○○○○
Játék: ○○○○○○○○○○

Extrák: multiplayer, történelmi háttér
Hardver: P90, 32 Mbyte RAM, 4x CD-ROM,
60 MB HD, 2 MB SVGA videokártya, Win 95
kompatibilis hangkártya, egér, DirectX 5.0,
28.8 Kbps Modem az Internetes játékhöz

**Σ
92%**



Vészhelyzet

A tűzoltóság magyar szakon

"...1, 2, 3, FIRE!" – idézhetném a népszerű számat, ami bár lényegében a játékról szól, mégsem ugyanaz. El kell szomorítanom azokat, akik pergő akciót várnak tőle, itt ugyanis inkább a logikáé és a jó stratégiai érzéke a főszerep. Biztos mindenkinek volt egy olyan korszaka, amikor a Matchbox volt a kedvenc játéka. Leginkább ezeknek a kis autóknek a tologatásához tudnám hasonlítani a progit, ám nem mint negatívum. A tologatás nem szó szerint értendő, inkább az érzés közelít hozzá. A terepet egy felismeretikus nézetből ábrázolták, ami teljesen átláthatóvá teszi a pályákat. Az utcákon emberek mászkálnak, autók száguldoznak, a sebesültek fettegrengek a fájdalomtól, az egész program él.

A cél egyébként, hogy minél gyorsabban, egyszerűbben, olcsóbban teljesítsünk egy feladatot. Ez lehet tűzoltás, sérültek megkeresése, ellátása, bűncselekmények felderítése (bombariadó, gyújtogatás...) és még sorolhatnám. Persze ezek általában kombinálva fordulnak elő, íme egy példa: lezuhan egy repülőgép az autópálya közepére, majd egy tartálykocsi belerohan és felborul. Az egész úton áll a sor, a benzín kifolyt az útra, rádásul a repülőgép utasai beszorultak. Ebben az esetben meg kell akadályozni, hogy a benzín begyulladjon, el kell terelni a forgalmat, ki kell szabadítani a sérülteket, majd miután elláttuk, és mentőbe raktuk őket, el kell vontatni a roncsokat (ugye nem is olyan egyszerű?). Azt hiszem így már mindenkinek világos,

hogy mire céloztam a tologatással az elején. Nehéz lenne a tűzoltókkal rohangálni, a mentőt vezetni és még a vízágyút is kezelni egyidejűleg. Ilyen és ehhez hasonló problémákkal fogunk találkozni, legalábbis ha sikerült átvinni az első pár (10-15 db) pályát. Ehhez igencsak jól felszerelt központok állnak rendelkezésre minden elképzelhető eszközzel. Van itt tűzoltókocsi, mentőhelikopter, bulldózer, sőt még páncélozott rohamkocsi is.

A játék kezelése nem túl nehéz, aki már játszott stratégiai programmal, az rögtön tudni fogja irányítani, aki meg nem, az is hamar rájön, hogyan kell. Az egyszerű (remélem) mindenki ismeri, kikkelgetni bárki tud, a maradék meg már benne van a kézikönyvben. Hogy erről is szóljak pár szót, megemlítenék néhány apróságot. Először is mindenkinek ajánlom, hogy játék előtt figyelmesen olvassa végig, ugyanis részletes leírást tartalmaz az összes egységről és nagyjából a kezelésről is. Ezt nagyon öltetesen az első pálya teljesítésével oldották meg, amiben szinte minden fontos információ és parancs megvan.

Azt gondolom nem lesz meglepetés, hogy mint manapság minden programban, itt is vannak átvezető animációk. Ezek egészen jól kidolgozottak, minden esetben tökéletesen megteremtik az adott feladathoz szükséges atmoszférát. A videók 640x240-es felbontásban futnak, így akár egy lassabb (4x-es) CD-meghajtóval is folyamatosan lejátszhatók. A zenét és a hangokat teljesen eltalálták a készítők, talán csak az emberek "válaszai" (parancsok utáni feleletei) lehetnek idegesítőek egy idő után. Mellesleg a zenék audio track-ként vannak rögzítve, úgyhogy akinek van hozzá kedve, akár külön is meghallgathatja őket. Ez érvényes a zenékra is, mármint hogy külön is megtekinthetőek, mivel szabványos "avi" formátumúak. Akik nem tudnak mi az, azoknak csak annyit, hogy a Win '95/98 Media Player-e lejátsza az összeset.

Bár ez nem igazán tartozik ide, de azért leírom, hátha valakinek gondot okozna. Kicsi meglepődve fedeztem fel mikor kibontottam a játék dobozát, hogy a kézikönyv és a CD mellett egy narancssárga kislemez is helyet kapott. Először nem értettem mi lehet e célja, úgyhogy gyorsan megnéztem mi van rajta. Mint az a lemezen levő üzenetből kiderült, a magyarított változat gyártása közben egy fájl megsérült, és emiatt a program a negyedik pálya elején kilép. En-

nek korrigálása céljából telepítés után fel kell másolni a CSERELD könyvtár teljes tartalmát az X:\ EMERGENCY \ BASEN \ MITTEL könyvtárba (az X:\ EMERGENCY helyett az esetleg eltérő telepítési útvonalat kell beírni). Minden fájl felül kell írni! Ha ezt megtettük, nem lesz többé gond a játékkal.

Nem túl szabványos az ötlet (habár lehet, hogy csak én nem találkoztam még hasonló témájú programmal), ennek ellenére viszont sikerült elsőre egy élvezhető, állandó kihívást jelentő progit készíteni. Néha ugyan a járművek kicsit furcsán mozognak, de ez semmit sem ront az összehatáson. Aki szereti a megmentő szerepét, vagy csak közel állnak hozzá a balesetek, és van kedve megfelelő stratégiát kiépítve hosszú válni, az feltétlenül szerezz be a Vészhelyzetet. Kíváncsi vagyok a folytatást!

Pico



Vészhelyzet Emergency

TopWare Interactive

Grafika: ○○○○○○○○○○○○
Zene: ○○○○○○○○○○
Játék: ○○○○○○○○○○

Hardver: P100, 32 Mbyte RAM, 4x CD-ROM, 80 MB HD, 2 MB SVGA videokártya, Win 95 kompatibilis hangkártya, egér, DirectX 5.0

Σ
95%



NHL'99

Repül a jégkorong, ki tudja hol áll meg...

Eltelt egy év, és az Electronic Arts jó szokásához híven elkezdte kiadni méltán híres sportprogramjait folytatását. Valószínűleg sokan emlékeznek még a kezdetekre, mikor az ember napokat ült a gép előtt és nyúzta a billentyűket a Fifa Soccer-nél vagy az NHL Hockey-val. Lehet gyűjteni az új billentyűzetre, mivel itt a jégkorong királya a NHL '99.

A program lényegében a '98-as változat feltupírozott mása, de valahogy mégis új. Az első szembetűnő dolog a 3D-s gyorsítókártyák magasabb szintű támogatása. Erre külön programot írtak a készítő, mely megkeresi az általa támogatott kártyák közül a meglehetősen, majd egy listából kiválaszthatjuk a nekünk megfelelőt. Nem kell megjegyezni, itt szerencsére nem követték el a "3D-s kártya nélkül nem megyek" nevezetű kis problémát, ami sajnos ma még sok felhasználót tácsra tesz. Persze a látvány nem lesz ugyanaz, de még így is jól néz ki. Aprópó, látvány. Most már egy kis hűzőkán állíthatjuk be az aréna és a játékosok részleteit, megspórolva ezzel a kapcsolók hatásának külön-külön kipróbálását. A felbontást akár 800x600, 65000-színre is beállíthatjuk, amennyiben rendelkezünk egy kelletlen ismerős konfigurációval, viszont elűnt a "scan-double" funkció a grafikai beállításokból. Haladni kell a korral, akármennyire is fáj. A játékosok megjelenését tovább fejlesztették, így egyre kevésbé fordul elő, hogy a meg válla lecsúszik az ember keze alá, vagy hogy az ütő szabadon lebeg a levegőben. A motion-capture technológiának köszönhetően a játékosok teljesen élethűen mozognak, örülnek és derjengenek (igen, egy ideje egyre kevésbé bírják, ha kilájlják őket a legjobb részén). Az előző részben

előg zavaró hiba volt, hogy a kispadon ülők, csak kétdimenziós pixelhalmok voltak. Ez már a múlté, idén már a csérek helyén is "hús-vér" emberek ülnek. Az árnyékok néha még mindig átfedik egymást, de nem hiszem, hogy túl sok idő lenne a jeget baltálni, miközben a ellenfél rohamtempóban száguld a kapud felé.

Ebbe belejártunk a kítőnő kommentár, valamint a szünetekben hallható zene. Hogy ez mit takar? A meccs elején például egy kellemes hang elénkeli a nemzeti himnusz, a két kommentátor pedig apró poénokkal próbálja feloldani a hangulatot, miközben a közönség tombol a lelátón. Az orgona mellett már keményebb ritmusokat is hallhatunk a korong játéka hozatala előtt, és mindez akár Dolby Surroundban, persze ez csak felszerelés kérdése. Egy komolyabb rendszer előtt úgy az ember szinte "érzi" a hangulatot (már csak a kőla és a hot-dog hiányzik). Egyébként a lövéseknél, passzoknál ugyanúgy közli, hogy ki, kinek, merre, mintha a TV-t néznénk. Az izgalmasabb helyzeteknél megzengi a hangsúlyt, szinte ordít egy-egy komolyabb lövésnél.

Ha már itt tartunk, a mozdulatok is sokat javítottak. Az NHL '98-ban, ha nem volt nálunk a korong, a Special Move-ra a játékos "elcsúszott". Ennek a korong előtér felvált a célja, kissé ügyetlenül megoldva. Namármost, ha ugyanezt kipróbáljuk a '99-ben, egy elegáns vetődést csodálhatunk meg (ami nem hiába hasonlít a testőrök technikájára). A lövés erősségét már egy kis mérce is jelzi az emberke alatt, így nem kell gondolkodnunk, hogy vajon hány másodperce nyomjuk a gombot. Vannak még apróbb dolgok, mint pl. ha hirtelen fordulunk, a korcsolya felveri a jégdarabokat stb.

Amin leginkább meglepődtem az az, hogy a mesterséges intelligencia és a stratégiai modul még jobb, mint az elődei. A '97 leg-nagobb problémája a gyenge csapatjáték volt, ami általában ész nélkül lövöldözésbe ment át. A '98-ban ezt korrigálták, amire sokan azt hitték, hogy ennél jobb már nem lehet, de az EA bebizonyította, hogy a tökéletesnél is képes jobbat írni. Ennek a leggyakoribb példája az, amikor már sokadszor sikerül a hozzánk igazodó társak segítségével ide-oda ingáztatni a kapus előtt a korongot, majd egy váratlan mozdulattal beütni. Ez mondjuk közzétehető a nehézségi fokok közti különbségek érzetének is. Talán korábban erre nem figyeltek annyira, de most már nem kell bosszankodnunk, ha a legkönnyebb fokozaton elver a gép. Ez nincs többé. Egy teljesen kezdő gémer is képes győzni, ha tudja, hogy melyik gomb melyik, és ez nem elhanyagolható. Sokkal nagyobb kedvet csinál egy játékhoz, ha rögtön sikerélménnyel kezdünk, mint ha hónapokig kell gyakorolni, hogy eltaláljuk a korongot (néha könnyebb volt kicsalogatni egy elegáns bunyót, mint egy gölt).

Csak ajánlani tudom a programot, nem sűrűn találkozni ilyen élvezetes sport szimulációval. A grafika szemet gyönyörködtető, a hanghatások élethűek, talán csak a koronggal vannak kisebb-nagyobb grafikai problémák. De hát hagyni kell valamit a NHL 2000-re is!

Pico

Néhány tipp a játékhöz

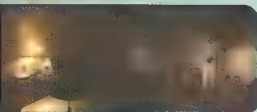
- a legjobb védekezés a támadás
- nagyon sokszor hasznos lehet a Speed Burst gomb
- törekedj a csapatjátékra, a hősködés itt már ritkán válik be
- ha nincs hátul elég védőd, próbáld magad a korong elé vetni
- soha ne állj le! Ha lőttél egy gölt, te a kapudban is van elég hely
- ne igyál előre a medve bőrére! Ha jól játszol, a gép is bekeményít
- sajnál az ellenfelet nekikenni a falnak! Itt nem lesznek valós következményei



THE X FILES



A mikor a számítástechnika fénykorát éli, mikor régi barbár babonák felett a természettudomány és a rádió győzedelmeskedik, és mikor mindenhol pénz, csak a pénz érdekli az embereket, akkor próbált szerencsét, és aratott sikert ■ Fox Video X-Files (X-Akták) című tévéfilmje, amely olyan felfoghatatlan és rejtélyes ügyekről szól, ami már jóval a józanész határain túl helyezkedik el.



Ha valaki még nem hallott volna ■ X-Aktákról, akkor dióhéjban csak annyit kell tudniuk, hogy mindenféle homályos és földöntúli esettel foglalkozik: ufók, kormány összeesküvései, paranormális tevékenységek, látnokok, gyilkosok, gumie emberek. És persze mindig kétségek között hagyja ■ film az embert, a film, melyben ■ 'igen' és ■ 'nem' is 'lehet', és a 'képtelenség' meg többé, mint 'valószínű'. Most persze a cinikusok, vagy ha jobban tetszik a 'hitetlenek' kereső mosollyal a szájukon jegyezhetnék meg, hogy 'Hah, gumie ember, az roppant izgalmas és tanulságos lehet!', azonban



aki már akár egy kis mértékben is át tudja magát hangolni erre a titokzatos és félelmetes hangulatú filmre, annak biztos kikapcsolódást, és rengeteg kétélyt jelenthet ■ X-Files.

Ahogy egyre több része jelent meg a sorozatnak, és egyre híresebbé vált a film, és persze két főhőse:



Dana Skully (Gillian Anderson) és Fox Mulder (David Duchovny), az X-Aktákat már nem csak TV-ben nézhetjük, hanem vi-

deóban, moziban, olvashattuk könyvben és most már ■ Electronic Arts jóvoltából számítógépen is játszhatunk vele.

Azonban mielőtt a játékkal elkezdenénk részletesebben foglalkozni, meg szeretném említeni a videotékákban kölcsönözhető filmváltozatokat, melyeknek kb. két éve jelentek meg ■ első epizódja, és tizenvala-



hány rész után ■ nemrég megjelent 'THE END' című részével fejeződött be. Ezek az általában másképp, két órás filmek ■ TV-

ben látott, vagy esetleg még nem látott összefüggő és egymást követő két epizód összeolvasztásából jöttek létre.

A könyvet a kritikák eléggé lehagyták, csak a fanatikusoknak ajánlották, de nekünk még sajnos nem volt hozzá szerencsénk, úgy, hogy inkább nem is mondunk róla semmit. Az X-Files: The Game-ré is igaz mindez, ami a sorozatra és a videókra is, ■ földöntúli, félelmetes a hangulata.

A játék dobozát, annak designos kivitelét látván már felvetődhet bennünk, hogy ez nem lehet egy összezsapott, gyenge program, és mikor jobban megvizsgáljuk a diszcomagolást, hét darab CD-t találunk (jobb esetben:) benne. Nem akarom a dobozon és a benne lévő szövegeket sorra lefordítani, de azért azt hiszem, hogy érdemes azt megjegyezni, hogy ■ CD-k nagy részét egy hat órányi tökéletes minőségű, még talán izgalmasnak is mondható videófilm foglalja el. A játékban igen-igen benne van ■ Fox Interactive keze is, ami azt hiszem sokaknak már rögtön a siker névjegyét jelenti. És ők jól hiszik.

Ha be kellene sorolnom a programot valamilyen kategóriába, akkor nem lenne igazán nehéz dolgom, mert úgy hiszem ha valamit, hát akkor ezt teljes mértékben jellemez ■ 'interaktív movie' kifejezés. Eddig is volt már néhány hasonló játék, azonban szerintem ez ■ maga nemében a legjobb. A játékot elindítva megdöbbenve tapasztaltam, hogy ■ vártakkal ellentétben nem lehetek egyik 'hósszal' (se Skullyval, ■ Mulderrel) sem, hanem egy kis Craig Willmore nevű nímánd úgnókkal kell a rejtélyekre fényt derítenem. Azért nem kell izgulnunk, lesz még egy két ismerős arc Skullyn és Mulderen kívül, például a félkész



TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

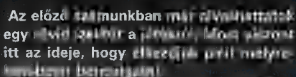
134

TOMB RAIDER



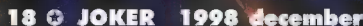


ADVENTURES OF LARA CROFT



tató tárgyak sora viszont bolygót egy új Trojka- és Flank-át. Ez azon kézd, hogy nagyon jó befutás. Szüksége volt az első részre, mert csakis végrehajtásához volt meg a "kettős jobbra, kettős balra, és meg végig is vittem" technika, mivel így az előző, akkor készített voltál átvenni a nyírt, vagy legalábbis korábban még egy részt. Aminek egyébként a helyében örültem, és forradalmi utat volt az ilyen típusú játékok körében, az a bizonyos használata. Ezekben és volt a két vezetékű motorcsónakot, vagy felépítéstunk egy motoros szán hátuljára. Szerencsére jogszára egykétl és volt a kettős a használatát viszont kötelező volt, nem csak a tárgynak tették be őket. Nem akadtam, hogy bárki is el tudná képzelni, amint Lara 120-szál nekifutva átugrik egy 10 méter... szakadék fölött. A test nevelés-órán gyengélkedő játékosok számára az EDOO leírja egy kézikönyvet, ami nem más, mint Croft neve, azaz: "Lara Croft". Egy kézikönyv, többésem nem tudom kettől meg többől kinek írták, mert nem voltam itt az az időben, mindent kiegészítettem, ami csak Lara... Van egy külön erre a célra készült album is, amin az a főcíme is szerepel: "Lara Croft". Természetesen az albumról egyes kommentátorok és mások is az albumot látnak, de jó, mert majom a bajszosok, és az a bajszos a "Lara Croft" és egy másik kézikönyv a számadatok és az egy dróton.

Most íme itt a harmadik rész, ami az előzők összes jó tulajdonságát tartalmazza, kiegészítve új dolgokkal. A teljes művet el lehetett volna mondani egy szöveggyűjteményben, de a 223. lapon kezdődik a 223. lappal. Kellemes kis

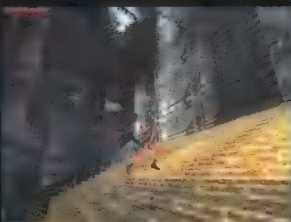


beállításokat, nem kell a játék betöltése előtt lezárni a fűkardokdat a szoborok felé, és gondoskodni a gyönyörű páncél kényelmes elhelyezéséről. A felrakásnál a szobor skálájával rendelkezni kell a program 320x240 és 320x160 felbontásainál. Helyesen kell beállítani az FPS-t, a játékot egy hardver-emuláció segítségével, és meg kell győződni a kábel csatlakoztatás megvalósításáról, hogy el tudott látni. A grafika beállításai gyönyörűek ebben a játékban, az tény. A szobrával rendelkezők azonban varázslatos kárpátot kaptak a pénzért, valamint a kárpátok 2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-100

[illegible][illegible]

Az EIDOS már régóta ismert név a szakmában, már régen is kiváló projektmenedzser híresség. Nem kell csalódnunk tehát, ha az elmúlt években már, mely követi az előző részektől stílusát és módszereit. Az, hogy egy nem éppen szórakoztató és a főszereplő, már csak több a történ. Jó jelző. Jó. Csak, ha továbbra is a régi!

Results



**Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft**

Grafika:

Zene

Játék:

Extrák: 3D támogatás

Hardver: P100, 32 Mbyte RAM, 8x CD-ROM, 60 MB HD, 1 MB SVGA videokártya, Win 95 kompatibilis hangkártya, egér, DirectX 6.0, 3D gyorsítókártya ajánlott

Σ
98%



Lara elienségei a különböző pályákon





Divat

Napjaink divatja az utcán

A fiatalok öltözködési stílusa manapság igen szerteágazó, kisebb-nagyobb mértékben változó. Meghatározó tényező lehet ebben a zenei ízlés, ami általában kifejező eszköze az életstílusnak is. Több csoportra válik szét a fiatalság a téren. Most, a teljesség igénye nélkül, s csupán összefoglaló jelleggel, tekintsük meg az utcák leggyakoribb trendjeit!

Napjainkban az egyik legelterjedtebb irányzat az utcai sportok kedvelőinek viselete. Gondolok itt a görkorisok és "deszkások" táborára. A zenei hozzáállás ezekben a körökben elég változatos: különféle hardcore irányzatok, rap, punk, grunge valamint acid rock, trip hop és drum & bass kedvelők egyaránt jól felismerhetőek "tollaikról". Számtalan cég foglalkozik speciálisan kikapcsolt cipőkkel, ruhákkal, ami a Street-, vagy Freestyle nélkülözhetetlen kellékei. Ilyen márkák pl. a VANS, AIRWALK, QUICKSILVER, NO FEAR, stb. Ezek az ismert nevek valóban garantálják a minőséget, hisz' az általuk gyártott termékek elnyújthatatlanok, minden időben helytállóak.

A ruhák természetes alapanyagokból készülnek, szabásvonalaiak lehetővé teszik a szabad mozgást. Színviláguk gazdag, az élénk színek dinamikusságról árulkodnak.

Sokan viselik ezeket a holmikat csupán azért, mert kényelmesek és tartósak. A techno és house zene kedvelői a legkönnyebben felismerhetőek. Ők nem mondanak a természetesnek, szívesebben préselik magukat műanyag, lakk göncökre. A sok poliészterből, poliakrilitből készült ruha nem éppen kellemes viselet (főleg nyáron). Nem szívja fel a nedvességet, nem szellőzik a bőr, ezáltal sok betegség okozója.

Cipők terén sem jobb a helyzet. Eljött a bőrkeményedések és fícamok kora, a 70-es évekből előhalászott magas talpú cipők "holdjáró", "bírodalmi lépegető" változatainak köszönhetően. Nap, mint nap találkozhatunk ezekkel az utcán, tömegével botladoznak benne a lányok-asszonyok - Spice Girls-re maszkírozott, kissé elszemélytelenedett kislányoktól kezdve örökifjú nagymamáig. A férficipők talp- és sarokmérete is egyre nő. A ruhák szűk szabásúak, falatnyi anyagból készülnek, színeik korlátozottak: fekete, ezüst, és a kettő kombinációi (az UV színek ideje már leáldozóban!). A lányok cicababákká, a fiúk cicafiúkká válnak ebben a posztmodern újjízléstelenségben.

Eve





Játéktermék mélyén

A nyerőautomaták titkai - 2. felvonás

Folytatva az előző számunkban elkezdett kalandozásunkat ■ gyümölcsös gépek világában most ■ bonusokról olvashattok párt sört.

Cserkők: (népiesen "cseresznye", egyébként innen ■ mondd: "Sok cseresznyét k9-vól") 5-ről vagy 6-ról (szemetebb gép 9-ről) kezdű visszazárolni, ha valamelyik-megjétszett - vonal elején van kettő, akkor egyvel csökken. Amikor már csak egy van, akkor ■ vérmes játékosok emelhetik a tétet (legalább 16-ra), mert mindjárt jönnek a hetesek, és bedől a nagy lé. Az utolsó cserkónál ugyanis "szabadjáték" következik: ■ gép pörget egy olyat, ahol csak a sima és ■ tripla hetesek forognak, valamint ■ cserkők. Ennél a pályán a gép mindig ad legalább 3 hetest (ez minimum a két ötszörösét fizeti vissza - mondnam ■ előbb, hogy emeld ■ tétet, nem?!), tehát csak annyi dolog van, hogy többször fohászolj, illetve azért, hogy kötésben (egy vonalon) jöjjenek: ■ több hetes (a kótes meg pláne) hatványozottan növeli a nyereményt, komolyabb (7) pénz csak ezekkel lehet nyerni. Te mondjuk nem fogsz ilyet látni, de azért elmondom, hogy mondjuk egy tripla hetes tábla (mind a kilenc ablakban tripla hetes van - a demóban megnézheted) asszem ■ tét ötszörösét (vagy ezerszeresét? - nem tudom megnézni, mert ■ kocsmába nem viszek magammal PC-t, mert esetleg offlejténém zálogba) fizeti. Ha valakit érdekel, akkor elmondom (ha nem akkor is, mert tellk vele ■ oldal), hogy ■ én rekordom 6 tripla hetes volt (két kötéssel), de ■ is főtablán (bonusként 7 szimpla hetes, de az négy kötéssel). Ha a hetesek kipörögtek, akkor kezdődik újra a visszazárlás, ha volt köztük cserkő is, akkor egyvel kevesebből. Cserkő-ügynem még megjegyzendő, hogy ■ főtablán alkalmasint nem csak kettő, hanem három is jöhet egy vonalon. Ez nagyon pozitív esemény, mert a bonusból ugyan ez nem vesz le, viszont az rá egy szabadjátékot, ahol minimum 4 hetes lesz, ami elvtársak között is (értsd: kótes nélkül) a tét húszszorosát fogja creditjeid rengetegébe felírni. Gondolhatod, hogy milyen gyakran adják... A játékgépekkel fertőzőtő népségnél ■ hetes egyébként gyorsan mániává válik: nekem például akad egy haverom, aki mostanság tetoválásból tengeti az életét; már több ízben felajánlotta, hogy szívesen felvarr a kezemre három hetest (kötésben, természetesen). Erősen gondolkodom az ügyön - ártani nem árthat... **Bárok:** Már a nevük is kellemes emléket idéz fel. Van belőlük három fajta: egyes, kettes, hármas.

Ha valaki ismeri az arab számokat, akkor viszonylag könnyen megkülönböztetheti egymástól őket. Ha vegyesen kapad kötésbe két, akkor is jár a tétnél valamivel több szotyinka értük, de sokkal kellemesebb, ha azonosak vannak egy vonalon, mert akkor esetleg bonuspörgők is érkeznek. A legelterjedtebb masinákban a három egyes bárra kapsz hét bonuspörgőt, a kettesekre pedig ■ adott vonalon érvényes tét 50, hármasokra pedig 100-szorosát kapod - bonuspörgők nélkül. (Van egyébként olyan masina is, amelyik az egyes bárra három, a kettesre öt, ■ hármasra pedig hét bonuspörgőt ad, meg olyan is amelyik csak ■ sorra (1-2-3) pörget - de ezt majd te szépen leviszágolod, én inkább most nem merülök bele, mert az életbe' elő nem kerülök ■ mélyéről...) A hét bonuspörgőn csak a bárok (itt van super is belőlük, ami önmagában is fizet, bárk között pedig jokerként szolgál) és a hetesek pörögnek (utóbbiakból tíz sosincs kötés, de kettő már fizet valamit). A dologod annyi, hogy minden pörgetés után szépen felirogatod ■ "nyereménnyeket", vagy - ha már végérvényesen megkattanál - akkor rászorozgatsz. (Az utóbbi verzió követendő, mert - mint fentebb említettem - legalább a számlámat szeretném kinyerni utánatok...) Lesz majd egy pár bárod kötésben, a legjobb természetesen az, ha mind a kilenc ablakot telírlajra különböző bárokkal (mondjuk jobb lenne, ha ugyanolyanokkal tenne ilyet, de ha erre vársz, akkor annyit ülhetsz, mint varjú az agyán), mert azért kábé a tét 60-szorosát kapod. Van még egy speci állás, amikor minden ablak üres - ezért ■ tét 50-szerese jár.

Harangok: (néha pénzszeszákok):

A cserkőkhöz hasonlóan szintén visszafelé számol 3-ról (vagy 5-ről - gépe válogatja), ha három harangod van kötésben, de erre nem érdemes játszani, mert a harangok nem túl sűrű vendégek. Az utolsónál a masina kiadja a POOL-ban levő zsetont, valamint ad 3 (vagy 5, ld. a visszazárlást) bonuspörgőt. A POOL egy rejtett bonus: ha ■ középső ablakban egy sima hetest kapál, akkor tizzel, ha triplát, akkor hússzal növekszik. A bonuspörgő olyan, mint a bároknál, de nem különösebben nagy szám, mert még ■ kötésben levő harangok sem fizetnek különösebben. A POOL-lal kapcsolatban azonban van még néhány megjegyzésem: múltkor (asszem a Tóth-kocsmában) láttam egy olyan - szerintem szoftverhibás - masinát, ami az említettekén kívül ■ többi bonusból származó nyereményt is a POOL-

ba írta fel, viszont állandóan visszairta ■ fel ■ credithez, ha a főtablán nem fizető állás jött be. Sok értelme van... Ennél jóval poénosabb POOL egy kétpályás, magyarul csevegő masinánál, ahol a POOL nem jön ki a harangbonussal, és csak kevesek tudják, hogy hogyan lehet kiszéni. A módszer egyszerű és azonnal működik, csak én most ezt nem fogom elmondani, mivel én is az említett kevesek közé tartozom, és roppantul komálom, ha t. elődeim bemelefelejtették 2-3 ezredesét...

Kosár: Találdonképpen nem bonus, mert pörgetés nem jár érte - mindenesetre jobban fizet, mint a sima kötés. Ez egyik speci formája ■ gyümölcskosár, amikor ■ főtabla mind a kilenc ablakában valamilyen gyümölcs van. Erre a tét 15-zsörösét fizeti, plusz még azt ■ pénzt, ami a kötésben levő gyümölcsökről járna (már amennyiben van ilyen). Lényegesen kellemesebb, ha a gyümölcskosárban azonos gyümölcsök vannak, ezért sokkal több zseton jár. Ungancsak kosárként fizetnek a vegyesbárok, illetve ■ azonos bárok is. A múltkoriban enyhén morózus hangulatban 25-ösré vittem a tétet, mivel az utolsó cserkőrá játszottam - hát a marhája nem betekert egy táblányi kettes bárt?! Volt is nagy vidámság - aznap a masinának nem kellett dorgálástól tartania... Az gondolom nyilvánvaló, hogy a bonust add cuccköböl (cserkő, egyes bár) természetesen nem fogsz soha teli kosarat kapni - arra ugyanis a masina nagyon vigyáz, ne-hogy túl sok pénzt nyerjél. Ennek öröme megfogadtam, hogy ha egyszer kapok egy teli egyes bárt, egy teli cserkőt vagy egy teli hetest, befejezem a játékot egyszer ■ mindenkorra. Ez ugyeabár nem fenyeget, tehát valószínűleg én már csak lábbal előre távozom a gépektől...

A CREDIT-ről: egy pár masina külön jelzi, hogy 65.535 Ft-nál többet nem tud kifizetni. Ez nem is volna baj, mert kis tétén odáig úgysem jutsz el soha (nagyon meg plánel), nagyobb gond, hogy ■ legtöbb gép 10 misinél átpörög, és nulláról számol tovább felfelé. Ha látod, hogy az utolsó nyereményeddel túllépd a tizest, szólni kell a kulcsos embernek, mert esetleg ■ végén nem akarja majd kifizetni ■ zsetonodat. Ha vitatkozik, akkor mond meg neki, hogy standolja le a gépet (erről legközelebb lesz még szó), mert ■ betét-kivétel az összeg stimineli fog. Ha még mindig nem akar fizetni, akkor meg szépen megfogsz ■ lábánál egy szék-et, és...

CoVboy





Képregény történelem

A képregény és a film kapcsolata

A képregény rokonságot mutat a filmmel. Egy jobb képregény elkészítéséhez - a filmhez hasonlóan - gondosan megszerkesztett forgatókönyvre van szükség, amely tartalmazza a párbeszédet, leírást ad a helyszínről és a cselekményről.

Számos képregényből készültek filmek. Ilyen pl. a Batman, a Superman, de képregény adta az alapötletet a Dünének, sőt a Giger által megalkotott Alien figurának is. A Batman megjelenítése a filmvásznon - a 60-as évekbeli sorozatban - szorosan kapcsolódik a korábbi képregényváltozathoz. A cselekmény közben bevágott hangfestő szavak is erre utalnak (POW, CLICK, stb.). A 89-es változatban a képregényes plánok már ritkábban fellelhetők, de ez a helyzet általában - a többi képregény inspirálta amerikai filmmel is. Ilyen volt pl. a Spawn is ahol a történet lapos egyszerűsége erőteljesen rányomta a bélyegét a filmre, így nem menthette meg a számítógépes csúcstechnika alkalmazása sem a bukástól.

A képregény stílusában fogant filmek Franciaországban igen jelentősek. Ezt a ábrázolásmódot használta a francia szerzőpáros Jean Pierre Jeunet és Marc Caro Delicatessen című filmjében, de ez a stílus jól passzolt eddigi legjelentősebb alkotásukhoz Az El-

vesztett Gyermekek Városához is, amelyben a képregényes beállítások, a szereplők kisé eltűzött jellemábrázolása, a mesélővel (amelyet képzeletben akár egy szögletes szöfelhőbe is helyezhetnénk) magas színvonalra emelik a filmet. Az Alien 4. kis csapata is mintha csak egy képregényből lépett volna elő...

Jelentős filmes alkotás még a képregény-boncolgatás kapcsán a szintén francia Dobermann című film, amely az ezredvégi káoszt, egy erőszakos, pattogó történeten keresztül mutatja be. A film az első filmkockától kezdve a képregény sajátosságait hordozza, villámgyors ráközelítések, karakteres jellemelek, elsőpró cselekményáradat.

A filmben a képregényes stílus az igazi plusz, amely kiemeli az akciófilmek közül. Ugyanez igaz Az Utolsó Embereg című filmre is.

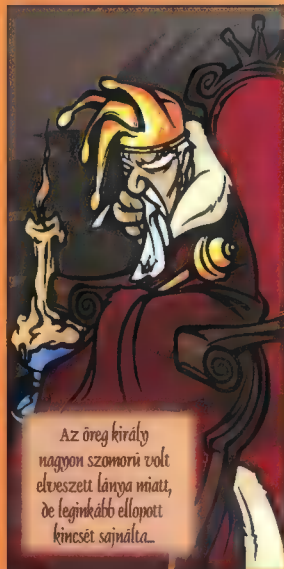
A képregény és a film fűzője hatalmas lehetőségeket rejt egy újfajta ábrázolásmódra, s ha a vizuális megvalósítás mellett a történetre is kellő figyelmet fordítanak a filmkészítők, úgy jelentős művek szülehetnek a két önálló műfaj ötvözéséből.

Getto
getto@dunaweb.hu



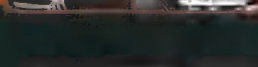
JOKER COMICS

MESE AZ ÖREGEK IRÁNTI TISZTELETRŐL





Az állam ellensége

[illegible][illegible]

Michael Spence (Econ. Behav.) a briti íggymatematikai, ígazgató (Stephen Strogatz), a kaliforniai elektromos mérnök, Victor L. Jaks (Fizik.) a kanadai kémikus, valamint David Foray (McGill) a mérnök-számítógéptudományok professzora.

Erre kell megvárniuk a politikai intrikákkal és kócosan átszőtt Hódmezővásárhelyi szemérmes nyilvános a múlt évi közvélemény-kutatás a nemzeti identitás felett áll



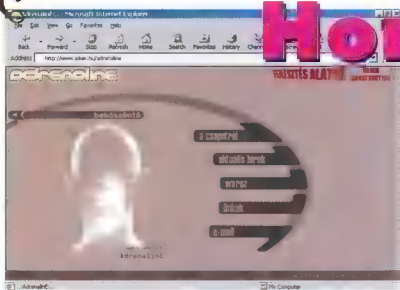
a ... indulnak. ...
 Woods) a ... csapata a ...
 a ... fészket Új ...
 ... lan ... a egyetlen ... éves ...
 ... az ...
 ... és ... (Daniel ... az ...
 ... egy ... csat-
 lakozó ... Valek-
 et a ... a hit





Honlapozgatás

Web design technikák



Üdvözlök minden homepage-készítőt! Azt hiszem a mai rohanó világban már senkinek sem szükséges elmagyarázni, mi is az a World Wide Web, vagy mi az a "hómpépész", tehát már feltételezünk egy alapismeretet a témában. Az internet rovatban hónapról hónapra a honlapunk egyre szebbé, jobbá tételével fogunk foglalkozni..

A design

A számítógépes design olyan dolog, amihez nem kell különösebb grafikai tehetség, sokkal inkább nagyon jó szem és jó ízlés. Bárki elsajátíthatja a grafikai programok csinyját-bínyját, csak idő kérdése az egész.

Mire ügyelj?

Az egyik legfontosabb dolog a színösszeállítás. Kelletlenül hat egy vérvörös alapon zöld szöveg. A normális ember azonnal el-

valahogy igazalmasabb. Mostanában kezd elterjedni az alternatív háttérszín, mint pl. a világosbarna, a narancs, és a kék különböző árnyalatai. Nagyon látványos pl. egy színe árnyalatából felépíteni egy honlapot (lásd: a Joker CD keretrendszere). Ha megvan, hogy a lapod tartalmának melyik séma felel meg legjobban, akkor jöhet a tervezés.

Egy honlapnál nagyon fontos az egységeség. Ahogy nem szabad elúti, izléstelen színeket alkalmazni, úgy kusza képeket, formákat sem. Az alldalaknak lényegre törőnek kell lenniük. A látványos és izléeses design kívül fontos még az is, hogy érdekes legyen a lapod. Senkit sem fog érdekelni, hogy Te húsz oldalon keresztül taglalod, hogy mennyire jó étel a babfőzelék, vagy hogy mennyire jó/rossz suli az, amelyike jársz. El kell döntened, hogy hogyan csábítsd magadhoz a tisztelt webezőt. Vá-

tozó és érdekes dolgokat kell, hogy tartalmazzon oldalad, olyat, amit nem un meg a látogató, pl. folyamatosan bővülő vicc adatbázist, novellákat, általad rajzolt képeket. Vannak roppant érdekes, de tilos dolgok is, mint pl. az MP3 zenék, a sexképek, a nem jogtisztá szoftverek. Ezekre vigyázz, a szolgáltató általában nem tolerálja. A csábításnál még nehezebb dolog a visszacsalogtatás. El kell érned, hogy a szőrös visszavissza nézzék hozzád, ezért folyamatosan bővítsd, szépsédsd oldalad. Jó módszer pl. a "hét vicce", vagy a "nap karikatúrája".

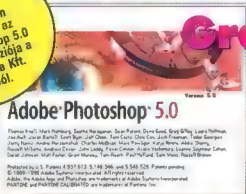
Még egy fontos dolog: attól nem lesz semmivel sem jobb vagy szebb a honlapod, ha az egész angolul van. Ez lehet, hogy "gizda", de azért nem mindenki tud minden nyelven. Persze, ha azt szeretnéd, hogy külföldiek is megtekinték lapod, nem árt egy "english version" vagy egy "click hier für deutsch" sem.

folytatjuk...

Konyak
konyak@joker.hu

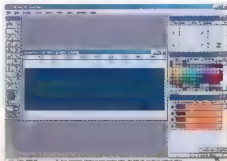
<http://www.joker.hu/adrenaline>
<http://www.nokia.hu>
<http://www.inventra.hu>

Ezeket a trükköket te is kipróbálhatod, hiszen a CD mellékletünkön egy helyet kapott az Adobe Photoshop 5.0 kipróbálási verziója a Trans-Europe Kft. jóvoltából.



Grafikai trükkök

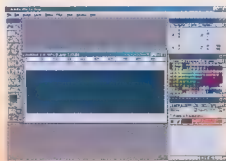
Válaszd ki a Channels-t, (ha nem létezik, Window>Show Channels), és hozz létre egy új channel-t. A neve mondjuk maradjon Alpha 1.



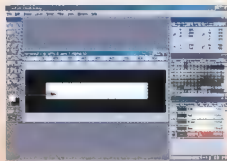
1.trükk: Lekerekített sarkok

Sokan nem tudják, hogy hogyan kell "kekerekíteni". Csak elsőre hangzik bonyolultnak, majd meglátod.

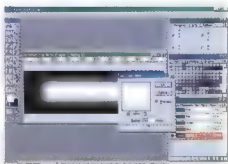
Ha megvan, hogy hova kellene a lekerekített idom (jelen esetben egy négyzet), jelöld ki a helyét.



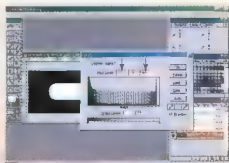
Töltsd ki fehér színnel, majd nyomj Ctrl+D-t (deselect).



Filter/Blur/Gaussian Blur. Egy átlagos képen kb. 6-8 a megfelelő beállítás. Minél kisebb az érték, annál sarkosabb lesz a négyzeted.



Nyomj egy Ctrl+L-t (vagy Image/Adjust/Levels, de így rövidebb), és állítsd be 120;1,00;140-re (ahogy a képen is látszik). Alakul, ugye?



Váltás vissza a Layers-re, és hozz létre egy újat.

X-INTERNET

Egyetemesi (közvetlen) és közvetlen 1000 pontján

Egyetemesi (közvetlen) honlapja: <http://www.xinternet.net/uk>

06-40-290-319

(Kétféle hívásért)

Egyetemesi (közvetlen) és közvetlen 1000 pontján

Egyetemesi (közvetlen) honlapja: <http://www.xinternet.net/uk>

06-40-290-319

(Kétféle hívásért)

A tél közeledtével a fehér foltok nálunk eltűnnek a térképről...

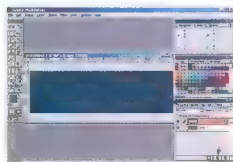


Egyetemesi (közvetlen) és közvetlen 1000 pontján

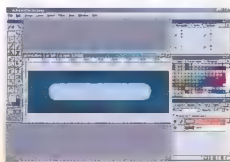
Egyetemesi (közvetlen) honlapja: <http://www.xinternet.net/uk>

06-40-290-319

(Kétféle hívásért)



Most pedig töltsd be az Alpha 1 selection-t (Select/Load Selection/Alpha 1), majd töltsd ki a kívánt színnel, vagy amivel akard. Voila.



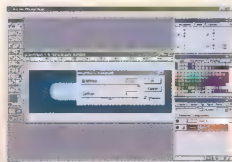
2. trükk: a "nyomat"

Vegyük csak az előző képet. Mi lenne, ha úgy nézne ki, mintha bele lenne paszírozva a háttérbe? Megoldható:

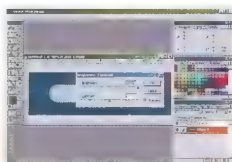
Töltsd be az idom körvonalát (Select/Load Selection/Layer 2 Transparency), majd Select/Feather/1 pixel.



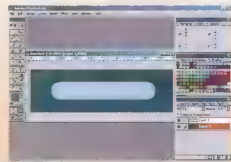
Vidd el a selectiont jobbra-le 1 koordinátával. Legegyszerűbben úgy teheted meg, hogy lenyomod egyszer a jobb nyílat és egyszer a lefelét. Most váltás át a háttér-layerre, de a selection maradjon meg! Image/Adjust/Brightness-Contrast/+100;0.



Most vidd a selectiont 2 koordinátával balra-fel, azaz nyomd meg a bal nyílat kétszer, majd a felfelé nyílat kétszer. Image/Adjust/Brightness-Contrast/-100;0.

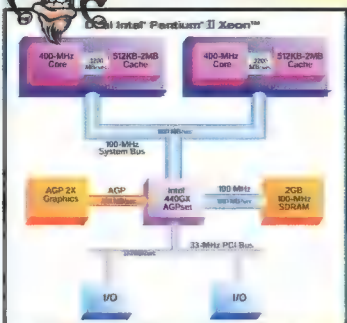


Ctrl+D (deselect), és már kész is vagyunk. A nyomtat mélységét úgy tudod szabályozni, hogy a Feather-nek többet adsz meg, és ezzel a számmal (ill. a duplájával) mozogtad el a selectiont.





Az Intel Pentium II



Azt hiszem, az ismerkedést, ismertetést érdemes ■ processzorokkal kezdenünk. Talán azért is, mert azok valamivel egyszerűbbek és könnyebben megérthetők, mint a hozzájuk tartozó alaplapok, és a megfelelő memória-modulok.

Előljáróban még annyit, hogy most kizárólag ■ Intel processzoraival foglalkozunk, két okból is. Az egyik az, mert én személy szerint Intel párti vagyok. A másik, ami fontosabb az, hogy az Intel Pentium II-es processzorok más architektúrájuk, mint elődei. Olyannyira mások, hogy ■ konkurens processzorgyártók még mindig "régimódi" chipeket gyártanak. Persze azért ehhez a dologhoz az is hozzátartozik, hogy ■ Intel sokáig visszatartotta a Slot 1 foglalat leírását, így ■ többi gyártó képtelen volt ebbe a foglalatba illeszkedő processzorokat gyártani és kénytelen-kelletlen még ma is a Socket 7-re fejlesztene.

De mi is az a Slot 1, illetve Socket 7? Ezek azok a foglalatok, amikbe a processzorokat helyezzük. Régebben volt még a Socket 6 (meg nyilván az elődei még ennek is), amibe ■ Intel 80486-os processzorok és klonjair kerültek. Tehát a Socket 7 ■ foglalat, amibe a következő processzorokat tehetjük: Intel Pentium, Intel Pentium MMX, AMD K5, AMD K6, AMD K6-2, Cyrix, Cyrix MX és még sokan mások....

A mi szempontunkból a leglényegesebb az a Slot 1, ami ■ Pentium II-es processzorok foglalat. Ez már tulajdonképpen nem is foglalat (a szó szoros értelmében), hanem egy a PCI vagy ISA slothoz hasonló slott, amibe ■ vezérlőegységet helyezünk. Ennek a foglalatnak a leírását az Intel sokáig visszatartotta, így a többi cég kénytelen volt még akkor is a Socket 7-re fejleszteni, amikor az Intel már arról beszélt, hogy nem is akar arra proci gyártani. Ennek eredményeképpen már az Intel idén nyártól nem gyártja ■ Pentium MMX-et és társait (kivéve ■ noteszgépekbe szánt Pentium processzorokat).

A többiek még ma is ■ Socket 7-re fejlesztenek, és egyelőre még nem dönt el (szemintem), hogy ki nyeri a csatát. Természetesen, aki teheti, azért megveszi ■ Intel Pentium II-es processzorát, de aki olcsóbb gépet akar venni, vagy ■ alaplap cseréje nélkül szeretné fejleszteni ■ gépet, az marad a jól bevált Socket 7-nél és az AMD-nél.

Felfelé ■ létrán.

Térjünk a lényegre. Miért is van ma olyan sok processzor a régiékből mégis, ha már ■ Intel nem is gyártja azokat?

Hát igen, ■ egy jó kérdés. Még most is kaphatók az Intel Pentiumok és Pentium MMX-ek, annak ellenére is, hogy már leálltak a gyártással. Valamilyen csatornán azért mégiscsak érkeznek kicsiny országunkba, valaki valahol ■ távol-keleten még raktározott belőlük, és mint azt mindenki látja, nem hiába. Tehát a hagyományos pro-

cesszorokból is van még jópár itt-ott.

Haladjunk talán a teljesítmény szerinti ranglétrán. Ez azt jelenti, hogy ■ történelmi sorrend felborul, de így talán valamivel érthetőbben sikerül elmagyarázni a különbségeket.

A legkisebb teljesítményű processzor az Intel Pentium Celeron. Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint ■ Pentium II, de kivették ■ processzorból a cache-t, azaz ■ gyorsítótárat. Ebben a tárban tárolja átmenetileg ■ processzor az adatokat, addig amíg azok feldolgozásra nem kerülnek, vagy el nem jutnak ■ rendeltetési helyükre. Ennek hiánya azt jelenti, hogy ■ proci a memóriát használja erre ■ célra, ami lassabb, mint ■ beépített gyorsítótárak. Ezáltal lelassul a processzor számítási képessége, ugyanis mindig meg kell várnia, amíg beérkeznek az adatok, amivel ■ műveletet kell végrehajtania, majd meg kell várnia, amíg ■ adatok távoznak. Ebből jelenleg 266, 300 és 333 MHz-es órajelű változatok léteznek.

A következő proci az előzőek egy fejlesztett változata, ami nem is olyan régen jelent meg a piacon. Ez az Intel Pentium Celeron A. Ez kívülről ugyanúgy néz ki, mint elődje, csak hogy van egy lényeges különbség: a processzor magba beintegrálták 128 kB belső cache memóriát. Ez lényegesen ■ megnöveli a számítási képességet, főleg ha figyelembe vesszük azt is, hogy ■ a memória a processzor belső órajelének megfelelő sebességgel dolgozik. (PI. egy 300 MHz-es processzornál a cache is 300 MHz-en képes dolgozni, vagyis nagyon gyorsan tudja az adatokat a magnak szolgáltatni.) Ezt ■ processzort jelen pillanatban 300 és 333 MHz-es változatban lehet megvásárolni.

A klasszikus Intel Pentium II processzor jön ■ sorban, aminek egy kicsit más a külső kinézete is, mivel ez ■ Celeron-okkal ellentétben egy fém tokba került bele. Ennél a processzornál a cache memória nem a magban, hanem csak a processzor házán belül helyezkedik el, ugyanazon ■ lapon, mint a mag. A cache és a mag közti busz viszont csak a processzor belső órajelének a felével üzemel, ami egy 300 MHz-es procinál 150 MHz-et jelent. Vagyis ■ műveletek elvégzése még itt is gyorsabban történik, mint az adatok ki-, illetve bevitele. Ami ezt ellensúlyozhatja, ■ az a tény, hogy ebben 512 kB cache memória van. Ez ■ processzor került először a piacra, ezért 233, 266, 300, 333 MHz-es változatban létezik. Hogy miért csak ezek, az mindjárt kiderül.

A P-II-es vonalnak van egy másik következője is. A 350 MHz-es változatnál már elkövetkezt az a nagyon pozitív változtatást, hogy a cache memóriát ■ magba integrálták bele, így ■ 512 kB cache memória a processzor órajelére gyorsult fel, ami némi teljesítmény-növekedést eredményezett. Ebből a processzorból 350, 400 és 450 MHz-es verzió létezik. Ehhez csinálták meg a BX jelű chipkészletet is.

processzorok és "barátaik"

Még egy processzorról kell szót ejtenünk, ez pedig az Intel Pentium II XEON. Ezt a proci elsősorban szerverekbe szánja az Intel, de ha valakinek van rá pénze (ugyanis ezeknek az ára már igen borsos), nyugodtan beleteheti az otthoni gépébe is. Ebben a processzorban is a magba integrálva jelenik meg a cache memória, csak hogy itt más az 512 kB-on kívül választhatunk az 1 MB vagy a 2 MB cache között is. Ez természetesen elég nagy különbséget okoz, de a teljesítményben is jelentősen különbség mutatkozik.

A jövőben az Intel hírei szerint a következők várhatók:

- Celeron A 366 és 400 MHz-es változat
- Pentium II 500, 550 és 600 MHz körüli változatok
- XEON 500, 550 és 600 MHz körüli változatok

Az alaplapok

Lássuk a másik lényeges dolgot, vagyis az alaplapokat. Ezekből is elég sokféle-fajta látott már napvilágot, éppen azért talán érdemes ezeknél is elidőznünk egy kicsit. A különböző processzorokhoz elméletileg különböző alaplapok, illetve chipkészletek is járnak, de azért ez még így konkrétan egyelőre nem igaz.

Létezik egy EX jelű chipkészlet, aminek egyetlen előnye az, hogy olcsó. Ezt az olcsónak kiáltott Celeron processzorokhoz tervezték, csökkentett, de a Celeron processzor kiszolgálására kihegyezett képességekkel bír. Annak érdemes megvásárolni, aki olcsó gépet akar és a közeljövőben nem is tervezi annak fejlesztését. Ugyanis az EX-es alaplapok csak a Celeron processzorokat támogatják. A rendszerbusz maximális alapárja 66 MHz lehet.

A klasszikus chipset az LX jelet viseli. Ez a Pentium II-es processzoroknál egyidőben jelent meg, illetve eleve azokhoz készült. Ennek köszönhetően nem annyira olcsó és szintén csak a 66 MHz-es buszárjalelet támogatja.

Amit ma érdemes megvennünk, az a BX-es alaplap. Ezzel a chipkészlettel az Intel a következő Pentium II-es sorozatát támogatja, vagyis azokat, amelyekben már a magban van a cache memória is. Ezeknél a processzoroknál a külső rendszerbusz sebességét már 100 MHz-re növelték. Ez azt jelenti, hogy az összes PCI slotba helyezett kártyánk is gyorsabban működik, mint eddig.

Tudniillik, egy PCI slot adatátviteli sebessége a rendszerbusz sebességének a fele. Egyetlen hátránya a dolognak, hogy olyan SDRAM-ot kell vásárolnunk, ami szintén fel van készítve a 100 MHz-es rendszerbuszszal való együttműködésre és ezek 10-15%-kal drágábbak elődeiknél. Illetve, természetesen, csak az SDRAM, ami az LX-es alaplapunkban tökéletesen üzemelt, az már a BX-esben nem fog, illetve csak akkor, ha a BX-es alaplap alapárjalelet 66 MHz-re választjuk.

Természetesen a régi LX-es alaplapok is képesek 75, 83 vagy akár 100 MHz-es alapárjalel előállítására és a processzorok nem is szoktak sokszor panaszkodni. Vagy elindulnak, vagy nem. Az új BX-es alaplapok némelyike pedig tudja a 112 MHz-es alapárjalel is produkálni, amit szintén képes elviselni egyik-másik processzor.

Azt is meg kell jegyezni, hogy a 300 MHz-es processzor, ami eredetileg 5-ször 66 MHz-re lett tervezve, hajlandó elindulni 3-ször 100 MHz-es órajellel is. Itt egész egyszerűen arról van szó, hogy az Intel mit ajánl és mit nem. Azt már mindenre rábízák, hogy ezekből az ajánlásokból ki mit tart fontosnak a maga számára.

Futószalagok

Érdekes tudni azt is, hogy hogyan készülnek az Intel gyárában a processzorok.

A szalagról ugyanolyan csupasz, felirat nélküli procik jönnek le. Természetesen típusonként más-más szalagról, a régi 300-as nem keverik az új 350-esssel.

Miután lejtött a szalagról, bekerül szegény egy laborba, ahol megpróbálják beüzemel-

ni a legmagasabb frekvencián (ez a klasszikus Pentium II esetében 333 MHz). Ha elindul, akkor egy csomó különböző tesztnek vetik alá és folyamatosan változtatják közben a külső környezeti tényezőket. Kipróbálják, hogy képes-e ezen a frekvencián tartósan üzemelni magasabb hőmérsékleten vagy páratartalommal vagy mindkettőn. Ha igen, akkor felcímkézik 333 MHz-es processzorként.

Ha nem, akkor a kisebb kategóriába kerül és az egész kezdődik elől az alacsonyabb órajellel (mondjuk 300 MHz-en). Természetesen azért ezt a tesztoszorozatot egy adott gyártási ciklus csak néhány termékével végzik el, aztán kijelentik, hogy ez a száz processzor mindegyik 300 MHz-es lesz. Eppen ebből következik az, hogy a 300 processzorok nyugodtan mehetnek 333 vagy akár 350 MHz-en is. Lehet, hogy nálunk más a páratartalom, vagy esetleg speciális hűtést szeretünk rá.

Múlt, jelen... és a jövő?

De térjünk még vissza egy kicsit az alaplapokhoz. Illetve az alaplapok jövőjéhez. Az Intel két új chipkészletet ígér jövőre. Az egyik az NX jelű lesz (ami minket annyira nem érdekel, valószínűleg kevesen fogunk találkozni vele), amit a XEON processzorok teljesebb kiszolgálása érdekében hoznak majd létre valamikor a következő év második felében. A GX viszont sokkal érdekesebb lesz, ugyanis ez az asztali gépek alaplapjához készül és állítólag az Intel ismét megemeli a rendszerbusz alapárjalelet, meghozza 133 MHz-re! Ez bizony elég érdekesnek ígérkezik, de csak a jövő év végén tervezik a piacra dobását.

Hát ennyi lenne nagyjából, amit érdemes tudni a processzorok és alaplapok mai piacáról, különös tekintettel az Intel Pentium II-re és barátaira.

Csoki
csokika@elender.hu



1072 Budapest, Klauzál u. 32.

Tel.: 267-9560, 267-9561 Fax: 266-2327

E-mail: Bontio4m@mail.datanet.hu

http://w3.datanet.hu/~bontio4m

Nyitva: h-p 10-18h, szo 9-13h

COMPUTERBONTÓ

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása, vétele.

Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.

Használt, működő computerek!

Hálózatok átalánydíjas karbantartása.

BALATI COMPUTERS St.

1146 Budapest, Thököly út 88.

KARÁCSONYI MEGLÉPETÉS:

Komplett konfigurációból 5% kedvezmény!

Gépatállítás

III AMD 6x2-300+Epox Via MVR3 AGP 100MHz /nem ATX/ III 38.000,-Ft-tól

OTP részletfizetési lehetőség

Tel./Fax: 341-5343, 06-20-264-507

Rakbank: 2-333-558/1807#

E-mail: balati@balati.com

Nyitvatartás: H-P 9-17.00 h-ig

13.317 Ft helyett csak 6000 Ft

Kedvezményes Karácsonyi

1999. január 10-ig

JOKER

előfizetési akció

EZ SZINTE HÍHETETLEN!

Ha most előfizetsz a JOKER c. magazinra 1 évre, mindössze 6.000 Ft-ért, 7.317 Ft-ot megtakaríthatsz! 1999. januártól a kibővülő, megújuló JOKER 990 Ft-ba fog kerülni. Ha most előfizetsz, Te továbbra is 500 Ft-ért kapsz az egyes számokat, plusz 1 éves előfizetés esetén:

- ✓ ajándékba küldünk egy Mega Music Mix CD-t (998 Ft)
- ✓ ajándékba küldünk egy 200 oldalas Évkönyvet tele játékleírással (449 Ft)
- ✓ ajándékba küldünk egy A/2 méretű JOKER posztert

Előző számunkban is, és most is találás a lapban egy csekket, mely segítségével előfizetheted a JOKER-t, sőt az előző számot is megrendelheted 500 Ft-ért, ha lemaradtál róla. Az előfizetés díja: 1 évre 6.000 Ft, ½ évre 3.300 Ft, ¼ évre 1.710 Ft. Az előfizetés természetesen rendezhető átutalással az impresszumban közölték szerint, és elő lehet fizetni a szerkesztőségben is (Bp. XI. Buda-kestr u. 3. - a buszpályaudvar mellett).

ÉS EZ MÉG NEM MINDEM!

A befizetett összeg levásárolható a BASE Software Discount Áruházban (Bp.VII.Dob u.45.). A CD mellett található kreditkártyával és az előfizetési csekk szelvényével felkeresve a BASE Software Discount Áruházat, feltöltheted a kreditkártyád az előfizetés összegével. Ez feljogosít arra, hogy az összeget levásárolod a BASE-ben! Ha élsz a lehetőséggel, a JOKER-t ingyen kapsz akár 1 éven át. (Info telefonszám: 351-8395)



HA VISSZAKÜLDÖD A KÉRDŐÍVET:

Akik a lapban található kérdőívet kitöltve visszaküldik 1999. január 10-ig, sorsoláson vesznek részt, melyen 10 eredeti gyári dobozos PC-s játékot sorsolunk ki. A nyerteseket levélben értesítjük, eredményhirdetés a JOKER 99/2 számában várható.

EXTRA BONUS!!!



SONY videokamerát sorsolunk ki azok között, akik 1999. január 10-ig a JOKER-t előfizettek 1 évre, és a kérdőívet is visszaküldték kitöltve, ugyancsak 1999. január 10-ig. A nyertest levélben értesítjük, eredményhirdetés a JOKER 99/2 számában várható. Természetesen az 1999. áprilisban megtartandó nyereménysorsolásunkon minden előfizetőnk részt vesz, azok is, akik ¼ vagy ½ évre fizették elő a JOKER-t és a sorsoláskor még nem járt le az előfizetésük. A részleteket megtalálhatod a CD-n a HIRDETÉSEK/JOKER alatt.

**Minden állat az ösztöneire hallgat.
Miért tennél Te is másképp?**

SZÁMOLJ CSAK!

1 éves előfizetés:

12x990 Ft =	11.880 Ft
	+ 998 Ft
	+ 449 Ft
	<hr/>
	13.317 Ft

Kedvezmény: 7.317 Ft

Fizetendő: 6.000 Ft



JOKER

Ez az ajánlatunk csak 1999. január 10-ig érvényes!



BASE

CD DISZKONT



KIKAPCSOLÓDÁSHOZ ÉS MUNKÁHOZ

MINDEN AMI SZOFTVER

Levásárolhatod a DataNet, PC ZED, PCX, DCCD, JOKER előfizetésedet!

Előfizetésüket igazoló vásárlóink az előfizetésükkel egyenlő kreditet kapnak. Ön minden termék vételárának egy részét az így kapott kredittel tudja kiegyenlíteni.

Nyitva minden nap, még szombat vasárnap is

10-20 h-ig

www.base.hu

PÓLÓ AKCIÓ

4900 Ft-ot meghaladó vásárlás esetén ajándék BASE pólót adunk minden kedves vásárlónknak.

JÁTEKOK

Akció
Stratégia
Kaland
Szimulátor
Platform
Sport

MULTIMÉDIA

Gyermek
Nyelvoktató
Ismeretterjesztő
Oktató
Sex

MUNKA

Vírusirtó
Clip-Art
Grafikus programok
Op. rendszerek
Utilitiek

Több mint 1200 programból válogathat!

Erzsébet körút

Kertész u.

Dob u.

Akadia u.

BASE

BASE

1072 Budapest, Dob u. 45.
Tel.: 351-8395
Hétfőtől vasárnapig
10-20h-ig

A DATANET JÖVOLTÁBÓL MÁR AZ INTERNETEN IS TALÁLKOZHAT VELÜNK.